

Sur ordre du roi chaque courtisan doit piocher un titre dans un panier ou un chapeau, car en cas de réussite le roi et la reine ont décidé de vous annoblir.

Une fois que les équipes des futurs barons, des marquis, des ducs et des comtes, seront formées, une salière par équipe permettra de répartir les devises et les figures des blasons.

On pourra remettre ensuite les talismans. Chacun devra lui même fabriquer son objet magique. Il portera au dos de l'objet son nom et sa devise personnelle.

Le talisman protège celui qui le porte. Mais les talismans doivent être activés pour fonctionner. Pour activer un talisman il faudra mettre à l'intérieur les fils de la robe de Charlotte.

Les fils verts pour les comtes
les fils jaunes pour les ducs
les fils bleus pour les marquis
Les fils oranges pour les barons

Les fils rouges indiqueront la présence d'un message dissimulé par Charlotte qu'il vous faudra découvrir dans un périmètre de 10 pas.

Il ne faut en aucun cas toucher un fil de la couleur d'une autre équipe, car ce geste risque de désactiver votre talisman.

Chaque fil trouvé est un point de vie supplémentaire en cas de combat.

Les fils doivent être partagés équitablement entre tous les membres d'une équipe, un enfant qui n'aurait pas de points de vie dans son talisman, risquerait de faire perdre son équipe.

Toutes les équipes devront s'allier en cas d'attaque de dragon sur le chemin.

Que dieu vous protège mes enfants...

